

EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN AKUNTANSI SMA

Yosephine Deriliana, Maria Ulfah, Endang Purwaningsih

Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Untan, Pontianak

Email : yderiliana@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektif atau tidaknya media permainan monopoli terhadap peningkatan keaktifan siswa pada pembelajaran akuntansi di SMA Santo Fransiskus Asisi Pontianak. Bentuk penelitian ini adalah Quasi Experimental Design. Berdasarkan hasil test pada materi sebelumnya didapatkan kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 4 sebagai kelas kontrol. Alat pengumpulan data yang digunakan terdiri dari lembar pengamatan observasi, pedoman wawancara dan lembar catatan dan dokumen (post-test). Berdasarkan analisis data skor pengamatan menggunakan uji T ($\alpha = 5\%$) diperoleh nilai Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0.005, menunjukkan adanya perbedaan skor pengamatan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pembelajaran akuntansi. Hasil effect size pada skor pengamatan aktivitas adalah senilai 0,61 menunjukkan efek yang ditimbulkan penggunaan media permainan monopoli terhadap keaktifan siswa tergolong sedang. Kemudian effect size dari data hasil belajar siswa adalah 0,94, menunjukkan efek yang ditimbulkan penggunaan media permainan monopoli akan hasil belajar siswa kategori tinggi.

Kata kunci: Permainan Monopoli, Keaktifan Siswa, Pembelajaran Akuntansi

Abstract: This study aims to determine the effectiveness of the media monopoly game to the increased involvement of the student in accounting learning in high school of St. Francis of Assisi Pontianak. Forms of this study was Quasi Experimental Design. Based on test results obtained in the previous material in class XI IPS 2 as an experimental class and class XI IPS 4 as the control class. Data collection tools used consisted of sheets of observations observation, interview and record sheets and documents (post-test). Based on data analysis using test scores observation T ($\alpha = 5\%$) values obtained Asymp.Sig (2-tailed) of 0005, shows the differences in scores observations on the experimental class and control class in accounting learning. Effect size results in a score of observation activity is worth 0.61 shows the effects of the use of game media monopoly over student activity moderate. Then the effect size of the data of student learning outcomes was 0.94, showing the effects of the use of media monopoly game will be the result of students' high category.

Keywords: Monopoly Game, Students Activities, Learning Accounting

Dalam proses belajar mengajar yang terjadi di sekolah, peran guru adalah sebagai fasilitator, mediator dan pembimbing sedangkan siswa sendirilah yang melakukan perubahan terhadap pengetahuan yang mereka miliki. Sebagai fasilitator, mediator dan pembimbing peran guru adalah menyediakan dan memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa. Guru diharapkan mampu membantu proses perubahan pengetahuan tersebut di kepala setiap siswa melalui perannya dengan menyampaikan materi semenarik mungkin.

Proses pembelajaran akuntansi sering kali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pemahaman siswa sehari-hari, sehingga materi menjadi sulit untuk diajarkan oleh guru dan sulit dipahami oleh siswa. Bagi sebagian besar siswa, pembelajaran akuntansi merupakan sesuatu yang kurang menarik dan cenderung membosankan. Para siswa cenderung merasa kesulitan dalam memahami dan mengerti akuntansi. Pembelajaran akuntansi menuntut setiap siswa untuk menguasai prinsip-prinsip akuntansi sehingga dapat menerapkan pembelajaran akuntansi dengan benar. Dalam hal ini, seorang guru dituntut untuk dapat profesional tidak hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, namun harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa.

Pembelajaran akuntansi yang menuntut siswa untuk cermat dan terampil dalam perhitungan membuat pembelajaran ini kurang diminati. Ditambah proses pembelajaran di kelas yang selama ini monoton dengan hanya menggunakan metode ceramah yang kurang menarik tanpa diselengi inovasi pada proses pembelajaran yang peneliti dapat dari hasil observasi awal sebelum penelitian. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa PPL angkatan 2014 berbagai sekolah di Pontianak pada tanggal 10 April 2014, didapatkan bahwa sebagian besar guru mata pelajaran ekonomi yang mengajar pembelajaran akuntansi menggunakan model ceramah dengan baru berbantu media whiteboard ataupun infocus dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran konvensional yang terjadi selama ini berbentuk ceramah yang diberikan oleh guru tentang konsep-konsep akuntansi, pemberian latihan soal dan penjelasan penyelesaian soal-soal yang bersifat tekstual atau pembelajaran yang didominasi dari materi yang ada di buku pelajaran yang digunakan oleh siswa. Melalui pendekatan tekstual para siswa sulit untuk memahami konsep-konsep akuntansi sehingga kurang menguasai skill akuntansi karena pembelajaran akuntansi yang abstrak atau diluar kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini diduga berpengaruh dengan minat dan ketertarikan siswa untuk aktif dan turut berpartisipasi dalam pembelajaran akuntansi.

Model pembelajaran ceramah memang tidak bisa dihilangkan, tetapi seorang guru dituntut untuk mengembangkan kreativitasnya dalam pembelajaran yang dapat melibatkan keaktifan siswa dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran akuntansi akan lebih baik bila dikemas dengan pendekatan kontekstual dimana materi yang dihadirkan lebih nyata dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. pendekatan kontekstual dapat dilakukan salah satunya melalui penggunaan media kontekstual yaitu permainan monopoli.

Semua proses belajar mengajar siswa mengandung unsur keaktifan, namun antara keaktifan peserta didik yang satu dengan yang lain tentu tidak sama. Karena itu peserta didik harus berperan aktif baik secara fisik maupun mental dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil wawancara tanggal 30 Januari 2015 dengan guru mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Santo Fransiskus Asisi Pontianak, diketahui bahwa pada saat proses belajar mengajar siswa cenderung pasif. Selain itu ditambah pengalaman peneliti selama menjadi guru PPL di SMA Santo Fransiskus Asisi,

selama proses belajar mengajar siswa hanya mendengar, mencatat dan menunggu segala informasi dari guru. Mereka cenderung tak aktif dimana hal ini dapat dilihat dari kurangnya siswa yang bertanya, mengeluarkan pendapat, kurang fokus terhadap penjelasan guru dan lebih cenderung berbicara dengan siswa lain tentang hal diluar materi pelajaran.

Dalam meningkatkan keaktifan siswa dan membuat pembelajaran akuntansi menarik sangat diperlukan peran guru yang dapat meramu dan memfasilitasi pembelajaran menjadi menyenangkan. Dalam pembelajaran yang aktif siswa diharapkan dapat mendominasi proses belajar mengajar. Mereka yang lebih banyak melakukan proses interaksi di kelas, baik dengan bahan ajar maupun dengan teman sejawat mereka. Belajar aktif tidak akan berjalan dengan baik apabila tanpa pengayaan dan sumber-sumber belajar, yang dapat meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan yang baik. Dengan demikian, belajar aktif memerlukan dukungan sarana di luar manusia yang dapat membantu aktivitas belajar siswa.

Sarana di luar manusia yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah teknik atau model pembelajaran yang dapat didampingi dengan media pembelajaran. Tanpa bertujuan menghilangkan pembelajaran yang berbentuk ceramah maka guru dapat menyelipkan sebuah media pada proses pembelajaran yang dapat membantu siswa lebih memahami konsep pembelajaran dalam bentuk yang menyenangkan. Dengan bantuan media pembelajaran maka pembelajaran akuntansi yang selama ini dianggap sulit, kurang diminati dan terkesan membosankan dapat dikemas menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Tentulah pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa berminat untuk berperan aktif dan turut berpartisipasi untuk mendapatkan pengalaman belajar langsung.

Dengan adanya permainan dalam proses pembelajaran, akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat lebih berperan langsung dan menumbuhkan rasa senang pada materi yang diberikan. Permainan monopoli dipilih sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran akuntansi karena selain mengandung unsur pembelajaran, sebagian siswa tentu sudah mengenal permainan ini dan bahkan sering memainkannya. Hal ini dapat mengurangi kesulitan guru dalam menjelaskan alur permainan. Dengan bentuk permainan monopoli yang dimodifikasi dan disesuaikan dengan materi yang diberikan, diharapkan keaktifan belajar siswa dapat meningkat.

Menurut Fleming (dalam Azhar Arsyad, 2014:3) bahwa “kata media atau mediator adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.” Sedangkan menurut Heinich, dan kawan-kawan (dalam Azhar Arsyad, 2014:3) mengemukakan “istilah medium sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima.” Dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat mempermudah manusia untuk menyampaikan informasi sehingga tidak terjadi kesalahpahaman. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan dan informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media tersebut disebut media pembelajaran.

Kemp & Dayton (dalam Azhar Arsyad, 2014:23) mengemukakan, “media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya yaitu memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi dan memberi instruksi.”

Untuk memenuhi fungsi motivasi media pembelajaran dapat direalisasikan dalam bentuk drama, hiburan maupun permainan. Yang diharapkan dalam hal ini adalah menumbuhkan minat dan merangsang para siswa untuk bertindak (turut

memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar sebagai alat untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) dari guru agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran yang dilakukan oleh siswa dan sekaligus dapat merangsang perhatian, minat, motivasi, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Dengan media pembelajaran bentuk permainan siswa diharapkan dapat terjun langsung dalam pembelajaran sehingga didapat pengalaman belajar yang penting dalam pencapaian pembelajaran yang aktif.

Jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glasgow (dalam Azhar Arsyad, 2014:35-36) dapat dikelompokkan menjadi pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi muktahir. Sejalan dengan Dodo Suwanda (2008:1) yang mengemukakan, “Monopoli merupakan suatu permainan papan (*board game*) dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui aturan pelaksanaan bermain” Dari pendapat diatas dapat disimpulkan permainan monopoli adalah sebuah bentuk permainan papan dimana para pemain yang melempar dadu harus berjalan dengan langkah sesuai nomor dadu mengitari papan permainan.

Monopoli bukan merupakan permainan tradisional dari dalam negeri, tapi permainan ini banyak dikenal oleh anak-anak sejak lama. Monopoli mengadopsi permainan yang semula diciptakan oleh Elizabeth Magie, *The Landlord's Game*, pada tahun 1904 yang ditujukan untuk memvisualisasikan bagaimana para tuan tanah memperkaya dirinya. Seiring berkembangnya waktu, monopoli mulai diadopsi oleh berbagai negara di dunia namun penjualannya belum meluas. Di Amerika sendiri monopoli baru diperkenalkan pada tahun 1910 oleh *The Economic Game Company* dan di Inggris pada tahun 1913 oleh *The Newbie Ge Company* dengan nama Brer Fox an' Brer Rabbit. Pada tahun 1935, barulah monopoli dipatenkan dan dipasarkan secara meluas oleh Parker Brothers, yang didaulat sebagai ‘Bapak Monopoli’ dunia.

Menurut Fitriyawani (2013:226), “Hasil penelitian beberapa ahli yang telah menguji kelayakan media permainan monopoli serta memberikan kesimpulan bahwa media permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran karena media permainan monopoli ini merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang ada sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa”. Dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli dapat menjadi salah satu alternatif media bantu yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai hal ini terjadi karena sifat alamiah bermain yaitu menyenangkan. Permainan monopoli yang menuntut siswa untuk terjun langsung dalam permainan diharapkan mampu membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Monopoli terdiri dari beberapa properti diantaranya bidak sebagai wakil dari pemain, dadu, papan permainan, uang-uangan monopoli, rumah dan hotel plastik dan kartu dana umum dan kesempatan.

Dalam permainan tentu menekankan pada interaksi yang terjadi antara para pemain karena jika tak ada interaksi maka sebuah permainan tak akan dapat berjalan.

Begitu pula permainan monopoli yang digunakan sebagai media pembelajaran, ingin menekankan pada interaksi siswa dengan sesama siswa maupun interaksi siswa dengan guru dimana interaksi ini merupakan bentuk dari keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran berbentuk permainan memiliki beberapa kelebihan yaitu menyenangkan, menghibur, memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, memberikan umpan balik langsung, pembelajaran menjadi sebagai pengalaman langsung dan sulit dilupakan anak, meminimalisir penolakan materi dari siswa karena menyenangkan dan dapat meningkatkan minat siswa. Pembelajaran dengan permainan juga memiliki kelemahan antara lain memerlukan waktu cukup lama, siswa ingin ikut dalam pembelajaran hanya karena reward bukan dari dalam diri siswa, memunculkan pengalaman dengan aturan sehingga sama seperti pengalaman belajar di sekolah seperti biasa.

Terdapat banyak jenis aktivitas belajar yang siswa alami di dalam proses pembelajaran. Di sini, guru memiliki peranan yang penting untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa guna tercapainya tujuan di dalam pembelajaran. Menurut Paul B. Diedrich (dalam Sardiman, 2014:101), aktivitas belajar dikelompokkan menjadi 8 jenis, antara lain: (1) *Visual Activities*; (2) *Oral Activities*; (3) *Listening Activities*; (4) *Writing Activities*; (5) *Drawing Activities*; (6) *Motor Activities*; (7) *Mental Activities*; dan (8) *Emotional Activities*. Dalam penelitian ini peneliti hanya menekankan pada beberapa aktivitas belajar yang terjadi yaitu *Visual Activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca materi pembelajaran, *Oral Activities*, yang dimaksud dalam aktivitas ini adalah menyatakan kembali hasil pembelajaran, bertanya kepada guru atau teman bila kurang paham, dan ikut serta dalam diskusi bersama kelompok, *Listening Activities*, yang dimaksud dalam aktivitas ini adalah sebagai contoh mendengarkan uraian penjelasan dari guru dan mendengarkan jalannya diskusi kelompok, *Motor Activities*, yang dimaksud dalam aktivitas ini adalah ikut serta bermain dalam permainan monopoli sebagai media pembelajaran, *Mental Activities*, yang dimaksud dalam aktivitas ini adalah misalnya memecahkan soal yang diberikan oleh guru (*post-test*), *Emotional Activities*, yang dimaksud dalam aktivitas ini adalah misalnya, siswa menaruh minat dalam materi, siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran akuntansi, siswa gembira dalam proses pembelajaran akuntansi dan siswa bersemangat dalam mengikuti proses belajar di kelas.

METODE

Bentuk dari desain eksperimen ini adalah *Quasi Experimental Design* yang merupakan pengembangan dari *True Experiment Design*. Di dalam penelitian ini, terdapat kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Tabel 1
Rancangan Penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*

Kelompok	Pemberian <i>Pre-test</i>	Pemberian <i>Post-test</i>

Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3		O_4

Sumber: Sugiyono (2014:112)

Prosedur penelitian disusun dengan tujuan agar langkah-langkah penelitian lebih terarah pada permasalahan yang dikemukakan. Secara rinci prosedur dapat dijelaskan dalam tahap-tahap sebagai berikut:

Tahap Persiapan: (1) Menentukan masalah umum penelitian yang didapat dari hasil observasi peneliti selama PPL; (2) Perumusan masalah penelitian yang didapat dari hasil pra-riset; (3) Persiapan penelitian. Persiapan yang dilakukan adalah membuat instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang meliputi soal pre-test dan post-test., membuat perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu media permainan monopoli, melakukan validasi instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran, merevisi instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran berdasarkan hasil validasi, menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai sampel penelitian.

Tahap Pelaksanaan Penelitian: (1) Melakukan eksplorasi untuk mengetahui kemampuan awal siswa; (2) Memberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen mendapat pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli dan kelas kontrol diberikan perlakuan pembelajaran tanpa media pembelajaran; (3) Memberikan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Tahap Akhir; (1) Melakukan analisis dan pengolahan data hasil penelitian pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan uji statistik yang sesuai; (2) Menarik kesimpulan hasil penelitian; (3) Menyusun laporan penelitian.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 2 dan XI IPS 4. Proses penentuan subjek penelitian berdasarkan hasil nilai rata-rata kelas dari *pre-test* yang diberikan, dimana soal *pre-test* berasal dari soal modifikasi dari buku paket pendamping belajar siswa. penentuan subjek dilakukan hanya pada kelas XI IPS 2,3 dan 4 sedangkan kelas XI IPS 1 tidak diikutsertakan dikarenakan kelas XI IPS 1 memiliki waktu pembelajaran yang berbeda dengan kelas XI IPS yang lainnya, yaitu pada pagi hari. Maka dalam penelitian ini, subjek penelitian yaitu kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 4 sebagai kelas kontrol. Penentuan ini didasarkan pada hasil nilai rata-rata kelas XI IPS 2 dan XI IPS 4 yang mendekati sama atau homogeny yaitu 69,31 dan 69,86.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi langsung dan teknik studi documenter. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan observasi dan lembar catatan dan dokumentasi.

Analisis data dalam penelitian ini adalah sub masalah pertama peneliti menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif. Terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan perencanaan pembelajaran untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu dengan membuat RPP untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen serta membuat lembar observasi siswa untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian peneliti akan menganalisis dan mendeskripsikan .serta menggambarkan segala hal yang terjadi dalam proses pembelajaran dan keaktifan siswa yang timbul dalam pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol secara runtun sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan selama penelitian, sub masalah kedua, peneliti

menggunakan Uji t apabila data skor aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa berdistribusi normal, namun peneliti dapat menggunakan Uji *U-Mann Whitney* apabila data skor aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa yang diolah oleh peneliti tidak berdistribusi normal. Kemudian dilanjutkan dengan Uji t. Dengan kriteria pengujian sebagai berikut (1) Jika signifikansi 0,05 maka tidak ada perbedaan hasil nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama. (2) Jika signifikansi di bawah 0,05 maka ada perbedaan hasil nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang berbeda. Jika terdapat perbedaan maka dilanjutkan perhitungan dengan *effect size* dengan rumus sebagai berikut :

$$\Delta = \frac{\bar{Y}_e - \bar{Y}_c}{S_c}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua kelas berbeda yaitu kelas dengan pembelajaran dengan konvensional tanpa media permainan monopoli dianggap sebagai kelas kontrol dan kelas dengan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dianggap sebagai kelas eksperimen. Perlakuan yang berbeda terhadap kedua kelas tersebut bertujuan untuk melihat adanya perbedaan yang mungkin muncul pada keaktifan siswa yang terjadi dimasing-masing kelas. Pengontrol dari kedua kelas tersebut adalah materi yang sama yaitu materi pencatatan jurnal umum, guru yang mengajar adalah guru yang sama dan waktu pembelajaran yang sama yaitu 2 x 40 menit dan penelitian ini dilakukan di hari yang sama. Aktivitas belajar siswa yang terjadi di kelas kontrol tersebut, terlihat siswa sebagian besar merasa kurang tertarik dengan pembelajaran dengan metode konvensional seperti biasanya. Karena lebih cenderung siswa hanya mendengarkan dan berpatok pada apa yang ada di buku pendamping. Aktivitas belajar siswa yang aktif kurang terlihat. Terlihat dari hasil skor penelitian, skor aktivitas belajar siswa tertinggi yang diperoleh pada kelas kontrol adalah 100 dan nilai terendahnya adalah 42 dengan rata-rata yang diperoleh sebesar 69,74.

Berdasarkan uraian gambaran umum aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen sebagian besar siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan permainan monopoli nampak ikut serta dan antusias dalam proses pembelajaran. Adapun yang menjadi kelas eksperimen didalam penelitian ini adalah kelas XI IPS 2 yang berjumlah 41 siswa. Dari hasil observasi, diperoleh data berupa aktivitas belajar siswa, yaitu *Visual Activities*, *Oral Activities*, *Listening Activities*, *Motor Activities*, *Mental Activities*, dan *Emotional Activities*. Dari hasil skor aktivitas pengamatan dapat dilihat bahwa nilai rata-rata aktivitas belajar siswa dari 41 siswa adalah 80,22 (Kriteria A).

Berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) 22 for windows diperoleh nilai *Sig* pada test *Kolmogorov-Smirnov* pada kelas eksperimen sebesar 0,052 dan pada kelas kontrol diperoleh nilai *Sig* sebesar 0,086. Pada kelas eksperimen nilai *Sig* > 0,05 (0,052 > 0,05) dan kelas kontrol nilai *Sig* > 0,05 (0,086 > 0,05) maka data skor pengamatan aktivitas belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diteliti adalah terdistribusi normal.

Rincian analisis skor aktivitas belajar siswa yang terjadi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 2
Tes Normalitas Data Skor Aktivitas Belajar Siswa

	Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk	
	Statistic	Sig.	Statistic	Sig.
eksperimen	.140	.000	.905	.000
Control	.132	.000	.938	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data Olahan SPSS 2015

Untuk mengetahui homogeny atau tidaknya data skor pengamatan aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen maupun kelas control maka peneliti perlu melakukan uji homogenitas data.

Tabel 3
Homogenitas Varian Nilai

Test of Homogeneity of Variances			
skor pengamatan			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.278	1	81	.599

Sumber: Data Olahan SPSS 2015

Berdasarkan uji homogenitas yang dilakukan terlihat bahwa signifikan 0,599 > 0,050 sehingga dapat disimpulkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut homogen.

Berikut ini disajikan hasil perhitungan data skor pengamatan aktivitas belajar siswa dengan Uji-t menggunakan SPSS v22.

Tabel 4
Uji-t Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Group Statistics									
		Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean			
skor pengamatan	eksperimen		41	80.22	16.119	2.517			
	kontrol		42	69.74	17.315	2.672			

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means				
					95% Confidence Interval of the Difference				
					Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower Upper	
skor pengamatan	Equal variances assumed	F	Sig.	t	Df				
		.278	.599	2.853	81	.005	10.481	3.674	3.171 17.792
	Equal variances not assumed				80.1	.005	10.481	3.671	3.177 17.786

Sumber: Data Olahan SPSS 2015

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan peneliti dengan menggunakan Uji T dengan perhitungan SPSS 22 yang ditunjukkan pada tabel 4.9 dapat diketahui bahwa nilai signifikan (Sig 2-tailed) adalah 0,005. Diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima jika nilai signifikansi $< 0,05$. Berdasarkan uji T pada tabel 4.7 nilai signifikannya sebesar $0,005 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti bahwa terdapat adanya perbedaan skor pengamatan pada kelas eksperimen yang menggunakan media permainan monopoli dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media permainan monopoli efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran akuntansi di SMA Santo Fransiskus Asisi Pontianak.

Adapun hasil skor pengamatan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran materi pencatatan jurnal umum pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diolah menggunakan rumus *effect size* sebagai berikut:

$$\Delta = \frac{\bar{Y}_e - \bar{Y}_c}{S_c}$$

$$= \frac{80,22 - 69,74}{17,315}$$

$$= 0,60526 = 0,61$$

Dari perhitungan *effect size* diatas didapatkan besarnya efektivitas penggunaan media permainan monopoli sebesar 0,60526 yang dapat dibulatkan menjadi 0,61.

Kemudian pengujian *effect size* dilakukan juga pada data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen. Adapun hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang diolah dengan *effect size* sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\Delta &= \frac{\bar{Y}_e - \bar{Y}_c}{S_c} \\ &= \frac{76,71 - 64,64}{12,8} \\ &= 0,94297 = 0,94\end{aligned}$$

Dari perhitungan *effect size* diatas didapatkan besarnya efektivitas penggunaan media permainan monopoli sebesar 0,94297 yang dapat dibulatkan menjadi 0,94.

Pembahasan

Dalam penelitian yang dilakukan ini siswa pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen diajar oleh peneliti dan untuk observer peneliti meminta pertolongan dari 3 mahasiswa. Materi yang diajarkan di kelas eksperimen sama dengan materi yang diajarkan di kelas kontrol yaitu pencatatan jurnal umum, yang membedakan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah model yang diterapkan. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran dengan media permainan monopoli sedangkan pada kelas kontrol diterapkan model ceramah atau konvensional. Perbedaan yang ditekankan dalam proses pembelajaran yang terjadi adalah pada langkah-langkah pembelajaran yang terdapat dalam RPP kelas eksperimen dan kelas kontrol. Model ceramah yang selama ini lebih dikenal dengan model konvensional seperti kita ketahui dalam proses pembelajarannya bersifat tekstual. Dimana dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk terfokus pada buku pendamping yang masih bersifat abstrak diluar kehidupan sehari-hari siswa. Sedangkan pembelajaran dengan media permainan monopoli berusaha menyajikan proses pembelajaran yang bersifat kontekstual. Dimana siswa diajak untuk keluar dari hanya membaca buku pendamping pembelajaran melainkan turut serta berpengalaman langsung dalam pembelajaran.

Implementasi proses pembelajaran dengan media permainan monopoli dapat dikatakan berjalan baik yang diketahui dari hasil skor pengamatan aktivitas belajar siswa yang didapat yaitu 80,22 yang masuk dalam kategori A. Proses dan tahapan yang diperlukan dalam permainan berlangsung dengan baik dan siswa turut serta berpartisipasi dengan baik.

Berdasarkan data gambaran umum aktivitas belajar siswa yang terjadi selama proses pembelajaran yang merupakan hasil perolehan dari penelitian yang dilakukan di kelas kontrol terlihat bahwa siswa sebagian besar merasa kurang tertarik dengan pembelajaran dengan metode konvensional seperti biasanya yang dibuktikan dengan hasil observasi yang terjadi pada *emotional activities* siswa. Dimana kategori yang banyak terlihat adalah merasa bosan dalam proses pembelajaran. Karena lebih cenderung siswa hanya mendengarkan dan berpatok pada apa yang ada di buku pendamping yang dapat dilihat pada *visual activities* dan *listening activities* yang terjadi. Aktivitas belajar siswa yang aktif kurang terlihat.

Selain itu, pada tabel skor aktivitas yang terjadi didapatkan hasil kriteria skor yang ditunjukkan adalah kriteria C dengan nilai skor rata-rata 69,74. Hal ini menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran akuntansi tanpa media permainan monopoli atau pembelajaran yang

konvensional. Kebanyakan siswa masih kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan kurang fokus pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan data gambaran umum aktivitas belajar siswa yang terjadi selama proses pembelajaran yang merupakan hasil perolehan dari penelitian yang dilakukan di kelas eksperimen terlihat bahwa siswa sebagian besar merasa tertarik dengan proses pembelajaran dengan media permainan monopoli. Dengan sifat dasar permainan yang menyenangkan membuat siswa lebih bersemangat dan ingin ikut serta berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang terjadi. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat hasil observasi yang terjadi pada *emotional activities* siswa dimana siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Siswa lebih ikut serta dan berpartisipasi yang dapat dilihat dari hasil observasi pada *motor activities* siswa dimana siswa turut serta dalam permainan monopoli dan mencoba untuk mengikuti alur permainan dengan baik. Selain itu dilihat dari *listening activities* dan *visual activities* yang terjadi dapat disimpulkan siswa sebagian besar lebih tertarik untuk mendengarkan penjelasan guru tentang alur permainan monopoli agar dapat turut serta dalam bermain dan mengamati slide yang ditampilkan guru dengan baik karena berhubungan dengan alur permainan yang akan mereka mainkan. Dalam hal ini siswa kurang berpatok pada buku pendamping yang dapat membuat mereka bosan namun lebih berpatok pada kartu-kartu yang diberikan oleh bank pada saat proses permainan. Aktivitas belajar siswa yang aktif dalam proses pembelajaran lebih terlihat dibandingkan dengan pembelajaran dengan metode konvensional.

Selain itu dari hasil skor aktivitas pada kelas eksperimen didapatkan rata-rata nilai skor aktivitas adalah 80,22 yang termasuk dalam kategori A. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran akuntansi dengan media permainan monopoli.

Media pembelajaran digunakan oleh guru dalam pembelajaran untuk membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif menyenangkan dan tentu berkualitas. Keberhasilan suatu media pembelajaran yang diterapkan dapat dilihat dari efektivitas penggunaan media tersebut setelah diterapkan pada siswa. Dimana besarnya efektivitas menunjukkan adanya efek atau akibat yang dimunculkan oleh media pembelajaran yang digunakan terhadap keaktifan siswa yang mempengaruhi hasil belajar yang didapatkan siswa pada kelas eksperimen. Untuk melihat besarnya efektif yang dimunculkan peneliti menggunakan *effect size*.

Berdasarkan kedua perhitungan *effect size* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan monopoli terhadap keaktifan belajar siswa masuk dalam kategori sedang yaitu 0.61 dan selanjutnya penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa masuk dalam kategori tinggi yaitu 0,94. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli lebih efektif dari pada pembelajaran tanpa media permainan monopoli atau pembelajaran konvensional.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang efektivitas penggunaan media permainan monopoli terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran akuntansi pada materi pencatatan jurnal umum di SMA Santo Fransiskus Asisi Pontianak maka dapat disimpulkan perencanaan dalam pembelajaran dengan media permainan monopoli diawali dengan membuat RPP yang ditekankan pada langkah-langkah pembelajaran yang terjadi dengan media permainan monopoli. Implementasi proses pembelajaran dengan media permainan monopoli dapat dikatakan berjalan baik yang diketahui dari

hasil skor pengamatan aktivitas belajar siswa yang didapat yaitu 80,22 yang masuk dalam kategori A. Terdapat perbedaan antara skor pengamatan aktivitas belajar siswa yang diajarkan menggunakan media permainan monopoli dengan skor pengamatan aktivitas belajar siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional pada materi pencatatan jurnal umum di SMA Santo Fransiskus Asisi Pontianak yang diperoleh dari uji T ($\alpha = 5\%$) yang menghasilkan *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,005. Pembelajaran dengan media permainan monopoli lebih efektif daripada pembelajaran konvensional tanpa media permainan monopoli. Hal ini terlihat dari *effect size* yang diperoleh berdasarkan skor pengamatan aktivitas belajar siswa adalah senilai 0,61, yang berdasarkan kriteria *effect size* maka efek yang ditimbulkan dengan penggunaan media permainan monopoli terhadap keaktifan siswa adalah tergolong sedang. Kemudian *effect size* yang diperoleh dari data hasil belajar siswa adalah 0,94, dimana dalam kriteria *effect size* nilai tersebut menunjukkan efek yang ditimbulkan dengan penggunaan media permainan monopoli akan hasil belajar siswa adalah kategori tinggi.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan saran dalam rangka pengembangan pembelajaran akuntansi Adapun saran-saran dalam penelitian ini adalah : (1) Media permainan monopoli dapat digunakan sebagai alternatif bagi guru mata pelajaran sebagai media bantu pembelajaran akuntansi di sekolah karena media pembelajaran ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan membuat siswa terjun langsung mengalami pengalaman pembelajaran; (2) Disarankan kepada guru yang ingin menggunakan media permainan monopoli agar merancang kegiatan pembelajaran dengan sematang mungkin mulai dari alat-alat permainan dan aturan permainan untuk meminimalisir siswa yang bingung akan alur permainan; (3) Guru yang akan menggunakan media permainan monopoli sebaiknya merancang alat-alat permainan secara permanen dan memastikan siswa menggunakan alat permainan dengan baik agar dapat digunakan kembali; (4) Guru harus memastikan bahwa setiap siswa telah terlebih dahulu sedikit menguasai materi yang akan disampaikan sehingga tidak memotong waktu permainan namun dapat digunakan untuk menjelaskan alur permainan; (5) Disarankan kepada guru maupun peneliti selanjutnya untuk mempertimbangkan waktu dengan sebaik-baiknya agar alur permainan berjalan dengan baik tanpa terburu-buru.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. (2013). **Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik**. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2014). **Media Pembelajaran**. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fitriyawani. (2013). **Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata Surya**. Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA, 13 (2), 223-239.
- Priyatno, Duwi. (2014). **SPSS Versi 22 Pengolahan Data Terpraktis**. Yogyakarta: Andi.
- Sardiman. (2014). **Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar**. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2014). **Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D**. Bandung: Alfabeta.

Suwanda, Dodo. (2008) Pembelajaran Dengan Model Permainan Monopoli Pakem. (Online). (<http://dossuwanda.wordpress.com./artikel/pembelajaran-dg-model-permainan-monopoly-pakem/>.,diakses tanggal 25 Maret 2015)